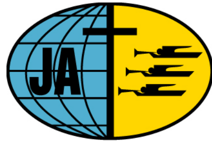
ENCUENTRO Y CAPACITACIÓN

DIRECTIVAS CONQUISTADORES Y AVENTUREROS









Vivo por Jesús

TABLA DE CONTENIDO

PROGRAMACIÓN

ENCUENTRO DE DIRECTIVAS DE CONQUISTADORES Y AVENTUREROS

VIERNES

17:00 – 20:00 Recepción
20:00 – 21:00 Cena
21:00 – 22:00 Apertura – Alabanzas
Recepción de Sábado
Ceremonia Mangruyo
Presentación por Clubes
22:00 – 23:00 Seminario: ¿Quien se llevó mi queso?
00:00 Silencio

SÁBADO

06:30 – 07:00 Momentos de Oración
07:00 – 07:30 Levantada
07:30 – 08:00 Devoción Matinal
08:00 – 09:00 Desayuno
09:00 – 09:30 Dinámica de Conocimiento
09:30 – 10:30 Escuela Sabática
10:30 – 11:00 Alabanzas, Oración Intercesora
11:00 – 12:30 Sermón
12:30 - 13:30 Almuerzo
13:30 – 14:30 Libre
14:30 – 15:30 Seminario "Funciones y responsabilidades de la directivas de Clubes"

- Director
- Asociado
- Secretario
- Tesorero
- Capellán
- Guía Mayor y la Iglesia

15:45 – 16:00 Alabanzas, Oración Intercesora
16:00 – 17:00 Seminario 2: "Funciones y responsabilidades de las directivas de clubes"

- Instructor
- Consejero
- Ayudante Consejero
- Capitán
- Secretario

- Asamblea Guías Mayores y Líderes Aventureros

17:00 – 17:15 Recreo
17:15 – 17:30 Alabanzas, Oración Intercesora
17:30 – 19:00 Especialidades

- Trenzado – Conquistadores
- Campamentismo – Aventureros

19:00 – 20:00 Cena
20:00 – 21:00 Instrucción: "Confección de Refugio"
21:00 – 22:00 Introducción: Clase Guía Mayor y Líder de Aventureros
22:00 – 24:00 Eventos Nocturnos

- Cacería Nocturna
- El juego del Hilito

00:00 Silencio

DOMINGO

06:30 – 07:00 Levantada
07:00 – 07:30 Devoción Matinal
07:30 – 08:30 Desayuno
08:30 – 13:00 Carruseles

- Puentes y Trenzas
- Nudos Aplicados
- Fogatas
- Introducción al Montañismo

13:00 – 14:00 Super Líder
14:00 – 15:00 Almuerzo
15:00 – 16:00 Pastor Higuera

- Planificación Anual
- Elección Zonales

16:00 – 17:00 Clausura

- Investidura
- Certificados

Comisiones

1. Coordinador General Alejandro Mery
2. Secretaria Claudia Silva
3. Hospedaje Claudia Silva
4. Amplificación y Proyecciones Eben Ezer
5. Video Producciones Eben Ezer
6. Super Líder Eben Ezer
7. Matutinas líderes MCCH

VIVO POR JESÚS

Vivir por Jesús y para Jesús. Este es nuestro desafio!

Este será un significativo y poderoso lema para el ministerio joven en el año 2008, que apoya el énfasis mundial del año del sacrificio. Este les servirá como base de sustentación espiritual y accionar misionero para cada joven adventista de América del Sur. Es necesario trabajar duramente con los jóvenes y para los jóvenes "A TIEMPO Y FUERA DE TIEMPO", para que Jesús regrese en nuestros días y en nuestra generación.

"Vivo por Jesús" deberá ser más que un lema motivacional común, será el estilo de vida de cada joven adventista en nuestro territorio. Vivir por Jesús, es vivir en función de los principios bíblicos y los ideales espirituales. Jóvenes, ha llegado el tiempo de vivir con Él y para Él.

"Vivo por Jesús" significa vivir cada instante y cada momento con Él y ser impulsado a vivir por el prójimo, a través de actitudes práctica. Cristo sustenta a cada uno con el don de la vida y con la riqueza de la salud. El salmista habla sobre la seguridad del sustento personal: "Yo me acosté y dormí, y desperté, porque Jehová me sustentaba." Salmo 3.5

"Vivo por Jesús" trabaja con cuatro énfasis especiales que deberían ser presentadas a los jóvenes.

SALVACIÓN:

1- Vivir en función de Jesús y vivir mantenido por Él. Todo esto solo será posible a través de la oración personal, la lectura de la biblia y del espíritu de profecía, y del testimonio personal de Jesús para todos nuestros amigos. Es una gran motivación vivir por Jesús.

2- Vivir en función del bienestar integral de la familia. Trabajar para que la familia disfrute de las bendiciones terrenas sin perder de vista la eternidad celestial. El joven debe trabajar y orar por la familia como su "campo misionero más importante"
SERVICIO

3- Vivir y servir a la comunidad. Como dice el proverbio popular: "haciendo el bien sin mirar a quien". El papel de cada persona debe ser contribuir para la felicidad y salvación de cada persona del barrio, y si es posible de la ciudad, y ser un instrumento transformador en la vida del prójimo. Ayudándolos a vivir también para la gloria de Dios

4- Vivir en función de la iglesia. Llevar al joven a vivir siempre sirviendo a su segunda comunidad – La iglesia; llevándolo a darse por ella, a sacrificarse por el progreso de la causa de Dios. El Joven debe estar dispuesto para usar sus dones personales para la gloria de Dios, no enterrarlos, debe multiplicarlos haciendo uso de los mismos. P

esto, debe participar de una clase bíblica para jóvenes, del proyecto OI JOVEN – Oración Intercesora, de una dupla misionera o de una campaña de evangelismo.

Los jóvenes deben vivir como el apóstol Pablo: "y ya no vivo yo, mas vive Cristo en mí; y lo que ahora vivo en la carne, lo vivo en la fe del Hijo de Dios, el cual me amó y se entregó a sí mismo por mí." Galatas 2:20

TEST DE TRABAJO EN EQUIPO

3 = Normalmente
2 = A veces
1 = De vez en cuando/raramente

__ 1. Los miembros del equipo discuten las cosas con pasión, sin sentir necesidad de autoprotegerse.
__ 2. Los miembros del equipo están dispuestos a tratar con las deficiencias o el comportamiento no productivo.

__ 3. Los miembros del equipo saben en que están trabajando los demás integrantes y reconocen cómo su trabajo contribuye al bienestar colectivo.

__ 4. Los miembros del equipo piden perdón el uno al otro con sinceridad cuando dicen o hacen algo inapropiado que posiblemente haya dañado al equipo.

__ 5. Los miembros del equipo voluntariamente se sacrifican, en sus áreas de responsabilidad, por el bienestar del equipo.

__ 6. Los miembros del equipo reconocen voluntariamente y abiertamente sus debilidades y sus fallos.

__ 7. Las reuniones del equipo son participativas; no son aburridas.

__ 8. Los miembros del equipo se van de las reuniones confiados, sabiendo que cada miembro esta completamente comprometido a actuar conforme a las decisiones acordadas. Eso no quiere decir que no hayan existido desacuerdos durante la reunión.

__ 9. La moral del equipo se ve fuertemente influida por no lograr alcanzar las metas que se ha propuesto.

__ 10. Durante las reuniones de equipo, se tratan los temas mas importantes y mas difíciles, con el fin de intentar resolverlos.

__ 11. Los miembros del equipo están sinceramente preocupados por no defraudar al equipo.

__ 12. Los miembros del equipo se conocen y se encuentran cómodos hablando de sus vidas personales con los otros integrantes.

__ 13. Los miembros del equipo acaban sus discusiones con resoluciones claras y pasos de acción claramente detallados.
__ 14. Los miembros del equipo desafían a sus compañeros acerca de sus planes y estrategias.

__ 15. Los miembros del equipo son lentos en buscar reconocimiento a su contribución personal, pero rápidos en reconocer los logros de los otros compañeros.

PUNTUACIÓN: Suma tus puntos según indica a continuación.

Ausencia de Confianza	Temor al Conflicto	Falta de compromiso	Falta de rendición de cuentas	Concentración en los resultados
Frase 4 ___	Frase 1 ___	Frase 3 ___	Frase 2 ___	Frase 5 ___
Frase 6 ___	Frase 7 ___	Frase 8 ___	Frase 11 ___	Frase 9 ___
Frase 12 ___	Frase 10 ___	Frase 13 ___	Frase 14 ___	Frase 15___
Total	Total	Total	Total	Total

Interpretación de Resultados:

- Una puntuación de 8 o 9 indica que, probablemente, el equipo funciona bien en esa área.
- Una puntuación de 6 o 7 indica que puede haber un problema de disfunción en ese ámbito.
- Una Puntuación entre 3 y 5 indica un mal funcionamiento en ese aspecto, que debe ser tratado
- Independientemente de los resultados, es importante tener en mente que cada equipo necesita trabajar constantemente; porque, sin ello, incluso los mejores equipos acabarán funcionando mal.

LA FUERZA DE LOS CONQUISTADORES

1. "Instituido por Dios para Salvar a sus Jóvenes"
2. Comenzaron en el sur de California

NUESTRO SÍMBOLO: EL TRIÁNGULO

- 1950: John Hanckock nos lo dio
- Vio la necesidad de unir e inspirar a los jóvenes del club

TRIPLE DESARROLLO

- Escudo es la Fe
- La Espada es la palabra de Dios

NUESTRA BANDERA

- Henri Berg: La diseñó (Director de Jóvenes de Norte California)
- Blanco: Pureza y Santidad de Dios
- Azul: Lealtad
- Rojo: Amor
- Dorado: La Fe, La Corona de Justicia que Dios dará a los fieles
- El centro de la bandera: Símbolo; representa el desarrollo de los conquistadores fieles a Cristo
- Lo Rojo: Representa la Sangre de Jesús

NUESTRO HIMNO

- Mayo 1949: Henri Berg
- Llevaba en su pensamiento la necesidad de un canto y las palabras vinieron a su mente, detuvo su
- auto, tomó un papel y comenzó a escribir, siguió en su carro y comenzó a entonar una melodía para las palabras. Detuvo el carro y escribió la música
- "El Señor me dio un canto"
- Más tarde en su hogar, su esposa lo tocó en el piano, se lo enviaron a los Heraldos del Rey para pulirla. Hoper aconseja publicarlo tal como estaba
- "Dios se lo obsequió a los Conquistadores"

NUESTRO UNIFORME

- 1949: Se diseñó el primer uniforme
- Para darle sentido de lealtad y ser parte de un grupo

NÚ ESTRO VOTO Y LEY

- 1919: Exploradores Misioneros (Promesa y Ley) hoy no existen
- Promesa y Ley se usaron en Sociedades de Menores
- Hoy son nuestro Voto y Ley

LAS CLASES

- 1922: Fueron incorporadas en el trabajo por los menores
- Se ensañaban en las escuelas y en las Sociedades de Menores
- Con los conquistadores (posteriormente) el trabajo de las clases cobró aún más fuerza
- 1928: Se introdujo el Guía Mayor

LAS ESPECIALIDADES

- 1928: Fueron introducidas inmediatamente al ser aprobado el programa de Guía Mayor (originalmente fueron 16)
- Hoy más de 250

INGREDIENTES QUE INSPIRAN A LOS CONQUISTADORES

- Hacen que los conquistadores amen este movimiento mundial

Uniforme - Clases - Especialidades - Méritos - Ferias - Camporees - Reuniones - Actividades en la Naturaleza -Testificación -Trabajos en la comunidad, son solo algunos.

DEBERES DE LOS DIRECTIVOS Y DEL PERSONAL

Director del club

El director del club debiera ser una persona madura, miembro regular de la iglesia adventista del séptimo día. Debiera ser Guía Mayor y debiera haber completado con éxito el Curso básico de entrenamiento para líderes de conquistadores. Si no es Guía Mayor, debiera llegar a serlo tan pronto como sea posible.

El éxito y la moral de cualquier club dependen en gran medida del liderazgo del director del club. Esa persona debe ser un ejemplo de espiritualidad, pulcritud, puntualidad, caballerosidad, amabilidad, y dominio propio, y debiera dar el ejemplo usando su uniforme completo regularmente.

El director del club debe estar vitalmente interesado en los jóvenes y comprender empáticamente los sentimientos de los jovencitos su vida debiera demostrar lo que Dios puede hacer en las vidas de los niños.

Ser creativo y entusiasta, debe llevar la responsabilidad, y poseer ansias de conocer el plan de los conquistadores y de mostrar iniciativa en su implementación. Debe ser capaz de trabajar bien con la gente, es decir, con el equipo humano del club, y de ayudar a los consejeros y a los maestros con los problemas que puedan suscitarse en sus unidades o clases.

Los deberes del Director son los siguientes:

1. Ser miembro de la junta de iglesia
2. Mantenerse en comunicación con el pastor de la iglesia, con el pastor de jóvenes, con el anciano consejero e invitarlos a participar en los programas y eventos.
3. Mantenerse en contacto con el director de jóvenes de la asociación y presentar los informes según se soliciten.
4. Presidir la comisión directiva de conquistadores.
5. Presentarse a las reuniones del personal del club o asignar a un Director Asociado para que se haga cargo de ellas.
6. Supervisar todas las actividades del club, y convocar, organizar y hacer los arreglos para cada reunión del club.
7. Dirigir en la planificación del programa general del año y confeccionar un calendario de eventos que es entregado a todo el personal, a los conquistadores y a los padres.
8. Es responsable, a través de la comisión directiva, de proveer al club de un programa general, que incluya las siguientes actividades:
    a. Lugar y horario de reuniones
    b. Salidas bimestrales
    c. Campamentos

    d. Viajes y proyecto s de extensión misionera
    e. Investiduras
    f. Finanzas/presupuesto/cuota de inscripción/cuotas
    g. Disciplina
    h. Cartas circulares y boletines informativos
9. Es responsable, a través de las reuniones de equipo de planificar las reuniones regulares del club, para que incluyan las siguientes actividades, y de asegurarse de que se asignen comisiones y personas para que implementen cada actividad.
    a. Marchas y ceremonias de apertura y cierre
    b. Devocional.
    c. Juegos/práctica para la feria.
    d. Trabajo de clases, especialidades, habilidades creativas.
    e. Distribución de las unidades, consejeros y maestros, y sus deberes

Directores Asociados

Los Directores Asociados aceptarán las tareas que les delegue el director y compartirán las responsabilidades de liderar el club. Debieran seleccionarse dos ó más Directores Asociados, de acuerdo con las necesidades particulares del club.

Secretario

El Secretario es generalmente uno de los Directores Asociados, pero puede ser también elegido de entre otros miembros de la dirección del Club. El Secretario será responsable por todos los registros e informes del Club, además de los que son de la responsabilidad del tesorero. En los clubes pequeños, las funciones de secretario y tesorero pueden estar a cargo de una sola persona.

Un secretario eficiente y bien organizado tendrá un valor incalculable para el programa del club.

Los deberes del secretario son los siguientes:

1. Verificar todos los informes de las unidades y transferirlos a las fichas de registro individual de cada miembro del club.
2. Registrar todos los puntos y deméritos en la ficha de registro permanente.
3. Exhibir, por los menos una vez por mes, la lista de los puntos acumulados por unidades en la cartelera de anuncios o el mural.
4. Llenar el informe a la Asociación/Misión, y enviarlo por correo hasta el día 10 de cada mes.
5. Mantener al director informado de la situación del club dentro de la clasificación del campo local.
6. Notificar al director si un miembro del club comienza a faltar con cierta frecuencia (Sin justificación), o si incurre en negligencia en el uso del uniforme.

7. Ser responsable por una presentación atractiva de la cartelera de anuncios, o mural, que debe ser cambiado frecuentemente.
8. Requerir materiales y formularios de informes de la Asociación/Misión, cuando sea necesario.
9. Responsabilizarse por toda la correspondencia y copiar las cartas del director, cuando sea necesario.
10. Ser responsable por la biblioteca del club y conservar el registro de todos los libros y revistas prestados y devueltos tanto por la dirección como por los miembros.

Tesorero

El tesorero del club es, casi siempre, uno de los directores asociados; sin embargo, puede ser elegido también de entre los miembros de la dirección del club. Es importante que el tesorero trabaje en conjunto con el director del club y el tesorero de la iglesia, manteniendo a ambos bien informados de las entradas y salidas del club. En los clubes más pequeños, las responsabilidades de tesorero y secretario pueden ser asumidas por una misma persona, aunque puede ser realizado un mejor trabajo cuando funcionan por separado. El tesorero debe manejar los fondos del club con honestidad y gran cuidado. Lo ideal es que el tesorero sea alguien que posea alguna experiencia en contabilidad.

Un tesorero concienzudo y confiable podrá ayudar al club a usar sus recursos sabiamente. Él puede mantener a los oficiales de la junta de iglesia bien informada, tanto en cuanto a las salidas como las entradas, y también en cuanto a las necesidades del club. Eso, a su vez, garantizará la respuesta más favorable por parte de la iglesia, en la hora de necesidad.

Deberes del Tesorero:

1. Controlar y mantener registro de todos los fondos, tales como contribuciones de los miembros, cuotas, donaciones, ventas de artesanías, recolección de fondos, etc.
2. Transferir los fondos a la tesorería de la iglesia, que permanecerán guardados como reserva para uso exclusivo del club.
3. Mantener un control exacto de las entradas y salidas, relacionando todas las entradas y los gastos con una pequeña descripción y fecha de cada uno.
4. Mantener archivados todas las notas revisadas, los comprobantes y recibos asociados con las salidas, y cuidadosamente separados y en orden mensual.
5. Llevar un libro de registros de todos los comprobantes y notas revidadas en orden, para ser inspeccionados y presentados al director, al tesorero de la iglesia, la junta directiva del club y la junta de iglesia, cuando sea solicitado.
6. Trabajar junto con el tesorero de la iglesia para el desembolso de fondos cuando sea solicitado por la junta directiva del club y la junta de iglesia.

7. Retirar los fondos para la caja menor, de la reserva de los fondos que el club mantenía en la tesorería de la iglesia. Controlar los registros y comprobantes de todas esas pequeñas salidas.
8. Estar siempre listo para recolectar fondos en los proyectos de esa naturaleza, y conservar un registro adecuado de tales fondos.
9. Mantener un registro de los artículos vendidos para levantar fondos, y de los fondos devueltos.
10. Recibir los valores de la venta de uniformes y equipos, y destinarlos apropiadamente.
11. Recibir los pagos referentes a los campamentos, excursiones, etc.
12. Asegurarse de que todos los que pidan el reembolso de algún gasto tengan un comprobante, lo cual deberá ser conservado en el archivo y el registro.

Capellán del club

El capellán ocupa un lugar muy importante dentro del club al liderar y proveer oportunidades para el desarrollo espiritual, la cooperación y la ayuda mutua entre los conquistadores y los directivos. El capellán debe ser un miembro bautizado de la iglesia adventista del séptimo día, miembro regular de la iglesia en la que se organiza el club. Debería ser uno de los Directores Asociados u otro miembro del equipo, o también el pastor de la iglesia o el pastor de jóvenes o algún anciano y debiera tener la habilidad de saber organizar y también dirigir con eficacia las actividades espirituales del club.

Los deberes del capellán son los siguientes:

1. Aconsejar y trabajar estrechamente con el director del club en la preparación de las actividades espirituales.
2. Ocuparse de los momentos devocionales y de los oradores, así como también de los grupos de oración regulares.
3. Organizar y dirigir la extensión misionera en cooperación con el director.
4. Seleccionar las personas que orarán en las reuniones y en las actividades del club.
5. Responsabilizarse de los devocionales, de las actividades de Escuela Sabática, sermón del sábado, y programas de la tarde en los campamentos y en otras salidas.
6. Trabajar junto con el director y con el pastor al hacer y al implementar los planes para el Día anual de los conquistadores y el servicio de Investidura.
7. Actuar como un consejero espiritual especial trabajando en estrecha relación con los consejeros.
8. Conocer a cada conquistador y a cada directivo personalmente, y apoyarlo en su relación con el Señor.
9. Mostrar una experiencia cristiana equilibrada mediante su participación en las actividades seculares del club.
10. Dar el ejemplo en su participación en el club usando su uniforme completo.

El consejero de Unidad

El consejero es el líder de una unidad de seis a ocho niños o niñas. Los hombres debieran dirigir a los muchachos y las mujeres a las niñas. Los consejeros ocupan un cargo clave en el club de conquistadores, ya que son los que tienen más contacto con los conquistadores.

Los consejeros se seleccionan entre los miembros bautizados de la iglesia adventista del séptimo día donde está organizado el club. Deben estar convertidos y ser cristianos dedicados y debieran dar un buen ejemplo en espíritu y en conducta. Deben estar dispuestos a aprender y a crecer, y debieran enriquecer su conocimiento de las artes, las manualidades, y la naturaleza para poder ayudar a expandir el conocimiento de los miembros de la unidad.

Los consejeros deben estar siempre con sus unidades cuando funciona como unidad de conquistadores a menos que un Ayudante de Consejero se esté ocupando de ella. Durante las clases o los períodos de manualidades la unidad puede estar dispersa en varios grupos, y en ese momento los miembros de la unidad están bajo la supervisión del instructor o el maestro de clase.

Los consejeros deben llegar a conocer bien a los miembros de su unidad y debieran participar en toda la variedad de actividades con ellos y así ganar su confianza. También debieran llegar a conocer a los padres. y las condiciones del hogar. Es bueno que los consejeros planeen una actividad ocasional con la unidad fuera del horario del club, pero debieran pedir la aprobación del director del club antes de hacer planes.

Los consejeros debieran ejemplificar y defender las normas y los principios del club en todo momento. También debieran trabajar en armonía con los otros directivos del club y estar dispuestos a servir cuando se los llame a realizar una tarea. Los deberes del consejero son los siguientes:

1. Hacerse cargo de y dirigir/enseñar una unidad o una clase de conquistadores, trabajando y permaneciendo con ellos durante todos los programas.
2. Alentar, enseñar, y evaluar el trabajo necesario para que los miembros puedan investirse.
3. Dar un buen ejemplo de pulcritud, asistencia, puntualidad, uniforme, etc.
4. Marchar y hacer los ejercicios con las unidades.
5. Desarrollar la comprensión y amistad dentro de la unidad.
6. Ayudar a los miembros con cualquier problema que se suscite y mantener informados a los líderes (respete la confidencialidad).
7. Alentar a todos los miembros a participar en todas las actividades.
8. Participar en los campamentos, arreglando los detalles con el Director Asociado y los miembros.
9. Asistir a las reuniones de la directiva.

10. Notificar por adelantado al director si no podrá asistir a alguna reunión.

Ayudante de Consejero

El Ayudante de Consejero a menudo es un joven que está haciendo su clase de Guía Mayor (de 16 años o más) o algún otro joven que ha terminado las clases de conquistadores pero que desea permanecer y ayudar en el club. Los Ayudantes de Consejeros debieran poseer las mismas cualidades que los consejeros de unidad y además tener el deseo de aprender para llegar a ser líderes. Los deberes del Ayudante de Consejero son los siguientes:

1. Trabajar bajo la supervisión de un consejero adulto.
2. Ayudar en todas las actividades de la unidad y del club.
3. Aceptar las responsabilidades delegadas por el consejero.
4. Hacerse cargo de la unidad cuando el consejero está ausente.
5. Asistir a las reuniones de equipo.
6. Dar un buen ejemplo en cuanto a pulcritud, asistencia, puntualidad, uniforme, etc.
7. Marchar y ejercitar con la unidad.
8. Participar en los campamentos y salidas.

Instructor

Los instructores son personas que enseñan habilidades específicas o materias tales como Biblia, crecimiento personal, destrezas al aire libre, especialidades, o manualidades.

Los instructores pueden ser los mismos directivos del club de conquistadores. Por otro lado, pueden seleccionarse especialistas de la iglesia o de la comunidad para enseñar temas específicos. Estos instructores pueden o no ser miembros de la iglesia y debieran ser considerados como personal temporario.

Los instructores debieran estudiar cuidadosamente los temas y requisitos de la materia, especialidad o manualidad que van a enseñar antes de presentarla a los conquistadores. Los instructores deben trabajar en estrecha cooperación con el coordinador de las clases de conquistadores o con el coordinador de especialidades/manualidades para asegurar que se abarquen todos los requisitos antes que los conquistadores sean investidos.

El Capitán(a) de la Unidad:

El Capitán(a): Es un miembro del club elegido por los miembros de la unidad, para dirigirlos motivarlos y alentarlos, para el éxito. Por medio de su ejemplo y utilizando su influencia para inspirar a cada miembro a realizar lo mejor de su parte.

Deberes del Capitán(a):

1. Forma la unidad. (a tres pasos del que dirige)
2. Da las voces de mando, para formar la unidad
3. Usa siempre su uniforme oficial o de actividades
4. Es responsable por el báculo de su unidad (nunca lo deja solo)
5. Es responsable por la disciplina de su unidad
6. Debe ser el primero en llegar a la formación
7. Obedece el 100% las ordenes de sus dirigidos
8. Presenta a su unidad cuando se le requiera
9. Es el brazo derecho del consejero.
10. Debe tener todos los datos de sus integrantes tales como:
    - Sus nombres
    - Sus direcciones
    - Sus Teléfonos /celulares
    - Sus Fechas de nacimiento, etc.
11. Debe dar un buen ejemplo, para que su unidad lo respete
    Su cargo dura entre 3 y 10 meses

Pasos para elegir un capitán(a):

1. El consejero(a) dirige la elección
2. Se reúnen toda la unidad
3. Se proponen nombres
4. Cada uno vota por el que cree que tiene las cualidades para el cargo

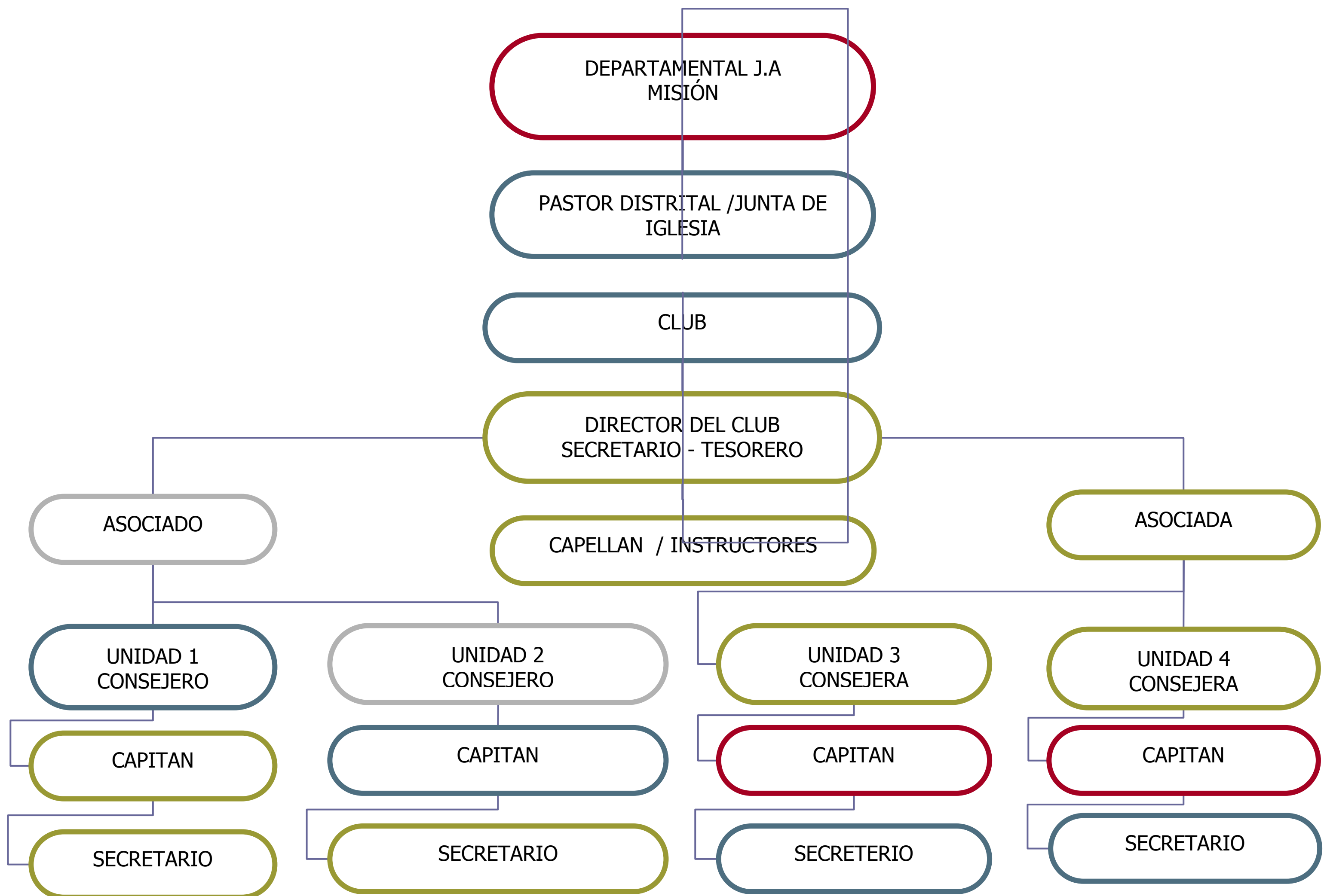
El Secretario(a) de la Unidad:

El Secretario(a): Es un miembro del club elegido por los miembros de la unidad, es el segundo de mayor importancia en la unidad.

Deberes del Secretario(a):

1. cumplir las funciones del capitán en su ausencia
2. Usa siempre su uniforme oficial o de actividades
3. Es responsable por el báculo de su unidad en el caso que no este el capitán (nunca lo deja solo)
4. Es responsable por la disciplina de su unidad
5. Debe formarse al final de la fila
6. Obedece el 100% las órdenes de sus dirigidos
7. Presenta a su unidad cuando se le requiera
8. Es el brazo derecho del capitán.
9. Debe tener todos los datos de sus integrantes tales como:
    - Los nombres
    - Sus direcciones
    - Teléfonos /celulares
    - Fechas de nacimiento, etc.

10. Debe dar un buen ejemplo, para que su unidad lo respete
Su cargo dura entre 3 y 10 meses.



OBTENER COOPERACIÓN DE PARTE DE LA DIRECTIVA ¿COMO?

Como el líder de un grupo, el éxito depende de la cooperación de cada uno. Para obtener cooperación efectivamente:

1. **Ser agradable** - La gente no seguirá a nadie que sea desagradable. A ellos les gusta un líder que sea agradable y de quién ellos puedan sentirse orgullosos y no alguien que hace actos de cólera cuando ellos no hacen las cosas a su manera o que posea personalidad de gran figura que debe controlar todo. ¿Qué era lo que hacía que a la gente le gustara Jesús? El era amable, colaborador, alegre, lleno de fe, paciente y perdonador. Cuando el estaba listo para ordenar que cayera fuego del cielo y destruir toda la gente mala, El recordaba que ellos todavía eran los hijos de Dios. Cuando fue presionado a apedrear una mujer, El estuvo listo a darle otra oportunidad.

2. **Ser generoso en elogios** - Los elogios son algo agradable para las personas de todas las edades. Es reconocimiento de proeza y apreciación por lo que valen. Elogie seguido.

3. **Pida el consejo de las personas** - Pidiéndole el consejo a alguien los hace sentir valiosos e importantes. Cada uno necesita nuevas ideas y las mejores vienen de otras personas.

4. **Hacer sentir a las personas Importantes** - Tome el tiempo para entrenar a las personas y observar la posibilidad para la creatividad en su posición. Muéstreles como ellos pueden hacer lo mejor de sus oportunidades y ofrecer ayuda, si se necesita. Llame la atención públicamente hacia el trabajo que una persona está haciendo y como es apreciado. Un sentimiento de importancia levanta a una persona psicológicamente y facilita la cooperación.

5. **Nunca avergonzar a nadie** - Muchas personas son muy sensibles y se avergüenzan fácilmente. Prefieren estar donde nadie les ve (en las últimas sillas) y no les gusta que la atención se llame hacia ellos, ni ser llamados a participar en una reunión pública. Cuando se usa estas personas en el programa, obtenga su consentimiento de antemano para que ellos tengan tiempo de prepararse. Si son llamados sin anticipación y se confunden en su

parte, ellos estarán avergonzados y no colaborarán la próxima vez que se les pida. Sea cuidadoso de no llamar la atención hacia las debilidades y errores de otras personas en publico. No haga chistes acerca de ellos que puedan ser divertidos para los que escuchan pero pueden ser dolorosos para las personas envueltas.

6. **<u>Dirija en vez de manejar</u>** - La gente prefiere ser dirigida, que manejada. Dios le dió libertad a los hombres y el espíritu humano se revela en contra de la fuerza. No demande a que la gente acepte su programa o proyecto. Prepare a la gente para un programa haciéndolos que se relacionen con los detalles del plan y consulte con la directiva con suficiente anticipación.
7. **<u>Recuerde los nombres</u>** - La gente se siente muy orgullosa de sus nombres. Sin importar que tan raros sean, a nadie le gusta que sean mal pronunciados, ridiculizados o mal escritos. Ni tampoco les gusta que sean olvidados, especialmente a los Conquistadores. Para ayudarle a recordar nombres:
   - A. Repita el nombre varias veces en el curso de la conversación, para grabarlo en su mente.
   - B. Diga el nombre en silencio mientras la persona está hablando.
   - C. Preséntele la persona a otra persona mencionando su nombre.
   - D. Asocie el nombre con otro nombre o cosa que lo haga recordarlo más fácilmente: ¿Ha conocido a otra persona con ese mismo nombre? ¿Ha conocido ha alguien que se parezca a esa persona? ¿Existe algo distintivo en su físico? ¿Como suena su voz?
   - E. Manténgalos en su mente y menciónelos por sus nombres a otros.

8. **<u>Mantener las promesas y compromisos</u>** – El liderazgo es subestimado fácilmente cuando el líder rompe las promesas o da la impresión de que su compromiso con los Conquistadores está muy bajo en su lista.

9. **<u>Sea feliz y optimista</u>** - La gente pesimista son una pena, la gente tiene preocupaciones suficientes por si mismas, sin necesidad de asociarse con un amargado que piensa que todo anda mal. Recuerde que Dios vive, y que Su poder puede transformar las cosas completamente. Todo lo que El pide es fe.

10. **<u>No se queje</u>** - El programa de los Conquistadores funciona como resultado de la cooperación de toda la directiva; no por el esfuerzo único de una sola persona. Diga "nosotros," en vez de "yo."

11. **<u>No haga decisiones cuando se encuentre emocionalmente enojado</u>** - Las emociones paralizan la razón y ciegan los hechos. Espere hasta que esté más calmado para hacer una decisión.

12. **Cure las heridas rápidamente** - Cuando alguien ha sido sin intención herido. ofrezca disculpas y explicaciones inmediatamente. Si ellos escuchan; usted habrá ganado un amigo; sino, tendrá la satisfacción de saber que ha hecho su parte para tratar de arreglar las cosas. Algunas personas son fácilmente heridas y se imaginan ofensas las cuales nunca fueron intentadas. La mayoría de las veces, una disculpa rápida salva una amistad.

13. **Escoja ayudantes capaces** - Las personas que trabajan como directiva, necesitan ser competentes. Un gran problema que tiene la sociedad de este tiempo es que la gente se encuentra muy ocupada para hacer justicia a los Conquistadores. Trabajar con los Conquistadores es un compromiso de tiempo que los miembros de la directiva deberían de pensar antes de aceptar, para que ellos puedan ser mas efectivos.

14. **Sea una persona de acción** - Tenga una visión de lo que se puede lograr y tenga planes que desafíen a las personas a dar lo mejor que tengan. La influencia de un líder puede llegar muy lejos. Recuerde el lema de William Carey, "Haga grandes cosas para Dios; espere grandes cosas de parte de Dios."

15. **Sea cooperativo** - Cooperación no es un camino de un solo sentido. Un duplicado del Inventario de Una buena acción llama a otra.

¿QUIEN SE HA LLEVADO MI QUESO?

Objetivos del Seminario:

1. Proveer una nueva forma positiva de ver el cambio como algo que trabajará al favor de los clubes.

2. Fortalecer a cada participante que el cambio Espiritual es de gran éxito para los clubes.

IDENTIFICACION DE LOS PERSONAJES

Características: Fizgón.

- Los "Fizgones" ayudar a crear una visión del Nuevo Queso al advertir el cambio y sus oportunidades.
- Los "Fizgones" desean trabajar en el club en forma optima y ayuda a la Directiva del club a reconocer el cambio y poderse adaptar a tiempo.
- puede oler cambio en el aire.

Características: "ESCURRIDIZO"

- Los Escurridizos son activos y les gusta hacer las cosas rápido.
- Necesitan enfocarse claramente en la Visión del Nuevo Queso para no perder recursos escurridizos en el lugar equivocado.
- Los Escurridizos desean trabajar en el club con pasión
- Siempre tiene una forma innovadora de hallar Nuevo Queso.
- entra en acción inmediatamente
  ¡ Ir Donde Dios Me Mande"

Características: "HEM"

- Los Hems son anclas que retrasan.
- Ellos son muy comodines o muy temerosos del cambio y no se dan cuenta del peligro de no cambiar.
- La posición cambia de manera que le muestra a los Hems que el cambio aumentará su sentimiento de seguridad.
- Les da una Visión sensible del Nuevo Queso y aquí ellos pueden ver cómo el cambio puede trabajar a su favor.
- Quién no desea cambiar?
- "¡No Es Justo!" "¡No va ha Funcionar!"

Características: ""HAW"

- Los Haws se rehusan a cambiar, pero se adaptan con el tiempo.
- Ellos comprenden la resistencia de la gente a cambiar y pueden pintar una visión realista del Nuevo Queso, que resulte razonable para la mayoría de la gente.
- A los Haws les gusta estar en el club en forma y familias que los ayude a desarrollar y les dé entrenamiento y herramientas para cambiar.
- Anímelos a estar a la expectativa de cambios y a buscarlos activamente.
- ¿Quién se asusta con el cambio, pero luego se ríe de sí mismo, cambia y se mueve para disfrutar el Nuevo Queso?

REACCION DE LOS PERSONITAS FRENTE AL QUESO

Características: "HEM" Y ""HAW"

- Hem y Haw niegan primero que el Queso había sido movido, y regresaban a la misma situación todos los días.
- Luego Hem y Haw se enojan Por el hecho de que "su" queso ha sido movido. *¡Eso no es Justo!*
- Hem y Haw se proponen algo:

Seguiremos volviendo todos los días, llegando temprano y saliendo tarde por si ponen el queso de vuelta y hacen que todo vuelva a ser igual.

  - Hem y Haw se deprimen. Ambos pierden peso y no pueden dormir bien. Luego en la historia, Hem se deprime tanto, que ni siquiera desea tomar los pedacitos del Nuevo Queso que le trae su amigo Haw.
  - Al final, Hem sólo parece aceptar la pérdida y se queda en la Estación del Queso C. Haw también acepta este arreglo por un tiempo, pero finalmente se ríe de sí mismo y de su conducta y se mueve en una nueva dirección.

- Haw se ajusta alterando la manera de ver los cambios para que trabajen a su favor. Se rió de sí mismo y de su antigua conducta y decide no permitir que la comodidad o el temor lo controlen por más tiempo.
- Aun cuando Haw va en dirección equivocada en el Laberinto, él siente el *gozo de la acción* – sabiendo que puede cambiar el rumbo de nuevo. Tan sólo entrar en acción le ayuda a Haw a encontrar eventualmente su camino.
- En la Estación de Queso C, Haw se empieza a imaginar cómo podrá ser el Nuevo Queso. Esta imagen le da confianza para entrar al Laberinto en donde sigue imaginando verse disfrutando el sabor del Nuevo Queso.
- Como muchos de nosotros, Haw no progresa directamente a su meta. A menudo se confunde y se pierde. Da dos pasos hacia adelante y otros pasos hacia atrás, hasta que progresa y llega a la Estación de Queso N.
- Después de que Haw se ajusta a la forma que ve el cambio–de pérdida a ganancia–él va más allá de su comodidad y su temor, se imagina disfrutando

el Nuevo Queso, entra en acción, y progresa–adelanta y retrocede–hasta lograrlo. ¡El gana!

CÓMO HACER EL CLUB EXITOSO

Si su club siempre se encuentra comenzando una y otra vez y no ha llegado a tener status en la iglesia y la comunidad, aquí están unas pocas sugerencias que pueden ser de ayuda.

1. Dejar que los Conquistadores Anuncien el club. Si no hay un club de Conquistadores, comenzar con un pequeño grupo aunque se este en una iglesia grande. Tenerlos a todos en uniforme y gozando de un buen programa, y ellos ayudarán a venderlo a otros. Los programas deben ser bien planeados y divertidos para todos. Buenas salidas y eventos especiales son importantes.

2. Presente el club ante toda la iglesia. Un Día del Conquistador ayudará a la iglesia completa a darse cuenta de las actividades que los Conquistadores tienen. Tener un trofeo a la vista para que la iglesia vea los reconocimientos que el club a recibido en las ferias, camporíes y otros eventos. Siempre debe mantenerse la junta de iglesia informada acerca de eventos especiales para que no interfieran con el programa general de la iglesia. Debería hacerse un planeamiento especial para ver las formas en que los Conquistadores pueden participar en los diferentes programas de la iglesia.

3. Tener momentos especiales cuando miembros puedan ingresar al club. Deben tenerse momentos especiales para cuando nuevos miembros puedan ingresar al club. Esto hará que otros se den cuenta que ser miembro es algo por lo que se debe estar pendiente y que el club no es un lugar en el cual ellos pueden salirse y regresar a cada momento. Es una buena idea si el jovencito solicita por su propia cuenta para ser miembro en vez de que el club lo ruegue a venir.

4. Tener una buena directiva :que disfrute los diferentes aspectos de Conquistadores. Ser un miembro de la directiva debe ser un gozo. Cada miembro de la directiva debe disfrutar el entrar en las actividades del club.

Si las anteriores sugerencias son seguidas, el club se formará ante los ojos de la iglesia entera. Entonces el club crecerá en tamaño y será muy fácil reclutar miembros para que ayuden a dirigirlo.

¡CÓMO HACEN LAS PERSONAS TRIUNFADORAS!....algunos datitos…

Los siguientes pensamientos están dedicados a señalar como hace la gente triunfadora. Tome el tiempo para leerlos para determinar cuanto y que puede hacer usted para ser mas exitosa de lo que actualmente es.

Ellos se comunican claramente y convincentemente

Ordenan sus pensamientos y hacen las instrucciones entendibles para poder evitar confusiones. Son breves, definidos y dicen lo que quieren decir.

Ellos son cooperativos

No son lobos solitarios o prima donas. Cooperan con el equipo y tienen el trabajo terminado rápido y mejor.

Ellos piensan las cosas

Toman tiempo para pensar bien las cosas. Entre mas importante es la decisión es mas la deliberación que le aplican.

Ellos creen que los Buenos Hábitos son Buenos Negocios

Son corteses, considerados, tienen tacto, todos los cuales son buenos hábitos. No solamente nos ayudan sino que también estimulan y animan a todos aquellos que estamos a su alrededor.

Ellos saben que el mundo no les debe nada

Ellos saben que ellos le deben al mundo lo mejor de lo que ellos son capaces y que el mundo los recompensará de acuerdo a eso.

Ellos están dispuestos a correr la otra milla

Ellos no son los que miran el reloj a cada rato - pero están en ese grupo exclusivo - los de la otra milla, quienes hacen lo que sea necesario para terminar el trabajo.

Ellos son persistentes

Una persona triunfadora tiene mucho empuje, son personas incansables que son generados por su actitud y entusiasmo.

Ellos aceptan responsabilidades

Ningún trabajo es muy grande para la persona triunfadora. Ellos planean y atacan cada problema que aparece.

Ellos saben que el triunfo no está basado en la buena suerte

Muy pocas personas pueden tener buena suerte para alcanzar una meta. La verdadera persona triunfadora hace las cosas con lo que solo la experiencia enseña que lleva a la conquista.

Ellos saben la importancia de los clientes

Los clientes como compradores del producto son siempre los verdaderos 'Jefes." La persona triunfadora sabe como complacer al "jefe": el comprador que paga la cuenta.

Ellos se "detienen,'miran y escuchan"

Ellos comprenden todo lo que sucede a su alrededor observando y siempre (o casi siempre) haciendo las cosas correctas.

Ellos preguntan si no entienden

Ellos pueden equivocarse, todo está en el proceso de aprendizaje. La persona triunfadora averigua todo lo que sea posible antes de comenzar un proyecto.

Ellos dan un buen ejemplo

Ellos luchan por hacer el trabajo al máximo de sus capacidades con entusiasmo. Este ejemplo es dispersado hacia todos los compañeros de trabajo.

Ellos saben que el pasto, sólo se mira más verde del otro lado

Una persona triunfadora alcanzará el éxito nada mas sabiendo que la posición que actualmente ocupa le traerá éxito. El lugar para triunfar es donde usted está... Saltando de una carrera a otra lleva al desastre.

Ellos reciben nuevas ideas

Ellos saben que las nuevas ideas son semillas de progreso. La gente triunfadora crece por medio de la aceptación de nuevas ideas y extendiéndolas tanto como puedan.

Ellos aprenden de los errores

Los errores no son tomados ligeramente por la gente que triunfa. Ellos se levantan con cada error, aprendiendo y mejorando y buscando la forma para no repetir el m

Ellos siguen y aprender de un Líder

Las personas Triunfadoras siguen a un Líder, nosotros como Cristianos debemos seguir al mas grande de los Lideres a aquel que no se Equivoca. Nuestro Modelo: Jesús.

ACAMPANTE

1. Demuestra que conoces las reglas de seguridad del campamento, y explícalas.
2. Participa de un campamento de por lo menos una noche con tu club o tu familia.
3. Ayuda a levantar una carpa o arregla un refugio sencillo con materiales que estén al alcance de la mano.
4. Ayuda a instalar la cocina del campamento, o a encender una fogata para cocinar.
5. Ayuda en la preparación de por lo menos una comida durante el campamento.
6. Cuando termine el campamento, ayuda a desarmarlo y a poner todo en su lugar.

A Y U D A

1. Use el sentido común en todas las actividades de los aventureros. Algunas de las reglas las damos aquí. Otras dependerán de las circunstancias especiales del campamento. Consulte al respecto a las autoridades gubernamentales encargadas de parques y reservas ecológicas.
   No acampen muy cerca de ríos o arroyos. No dañen el medio ambiente. No corten árboles, ni arbustos ni plantas. Nunca deje una fogata sin estar seguros de que está bien apagada. Cuando regresen a casa, o tengan que dejar el campamento por un tiempo más o menos prolongado, apaguen la fogata. Nunca salgan solos a caminar o de excursión. Nunca corran mientras llevan en la mano un objeto agudo o cortante.
2. Organice un campamento de por lo menos una noche, de manera que los niños disfruten de la naturaleza (árboles, flores, estrelas, aves, etc.).
3. Ayude a los aventureros para que limpien el lugar, pongan las lonas en el piso, levanten las carpas como corresponde, y que aprendan a cuidar adecuadamente cada instrumento en uso en el campamento, incluso los cierres de las crpas, las estacas y las cuerdas.
4. Enseñe las medidas de seguridad mientras manejan estufas, combustible, fósforos y fuego. Enséñeles a limpiar el lugar alrededor de la fogata, y cuándo y dónde es seguro encenderla.
5. Enséñeles a calentar agua, hervirla, freír y hornear alimentos con seguridad. Demuestre cómo se debe limpiar todo después de una comida, y cómo poner los restos de comida en las bolsas correspondientes.
6. Al llegar a casa, enséñeles a limpiar y guardar todos los elementos del campamento. Pida a los padres que enseñen a sus hijos a poner la ropa sucia en el lugar adecuado.

TRENZADO

1. Poder hacer el trenzado de tres hilos.
2. Hacer una cadena para llavero o un tirador para un cierre automático usando el trenzado de cuatro hebras, ya sea cuadrado o redondo.
3. Realizar un proyecto usando el trenzado redondo de cuatro hebras con cuerda de nylon o lana, como para hacer un lazo para una bolsa pequeña.
4. Hacer una trenza redonda de cuatro cabos con hilos plásticos, para una soga corta.
5. Saber cómo comenzar y cómo terminar todos los proyectos.

TODO SOBRE TRENZADO

1.¿QUE ES TRENZADO?

EL TRENZADO ES LA FORMA EN QUE SE TEJEN FIBRAS, PITASOHILOS, ETC PARA FORMAR UN OBJETO PRACTICO SIENDO EL MAS FRECUENTE UNA SOGA .

DENTRO DE LOS CONQUISTADORES ESTA TECNICA ES UTILIZADA EN CAMPAMENTOS DE SOBREVIVENCIAS PUES ES COMUN VER CONTRUCIONE EN QUE LAS UNIONES SE HACEN CON TRENZADOS HECHOS CON ELEMENTOS DEL LUGAR.

2.QUE MATERIAL SEUTILIZAEN ESTOSTRENZADOS?

A-FIBRASVEGETAL: LINO, ALGODÓN, SIZAL, CAÑAMO, LIANAS SILVESTRES, HOJAS ETC

B-ANIMAL: CUERO, PIEL, TRIPAS, PELO, LANA. ETC

C-MINERAL-CABLE DE COBRE .ORO, PLATA. ETC

D-ARTIFICIAL: FIBRA DEVIDRIO-TODO TIPO DE PLASTICOS .ETC

3.CUANTASCLASE DE TRENZADO EXISTE?

EXISTEN 5 TIPOS DE TRESADOS:-ESPIRAL-REDONDO-PLANO-CUADRADO-TORSIDOS.

ENCADA UNA DE ESTAS CLASES EXISTEN VARIADOS TIPOS DE TRENSADOS.

4.¿QUE SE PUEDE HACER CON LOS TRENZADOS?

LO QUE TU IMAGINACION QUIERA DESDE ROPA HASTA MUEBLES.

NUDOS APLICADOS

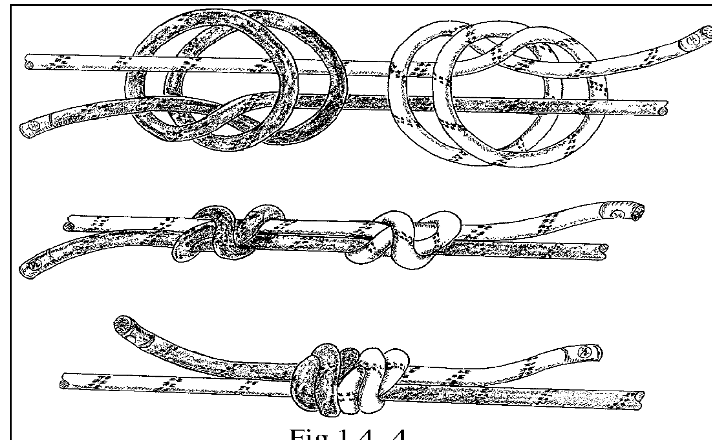


Fig 1.4.-4

Pescador Doble

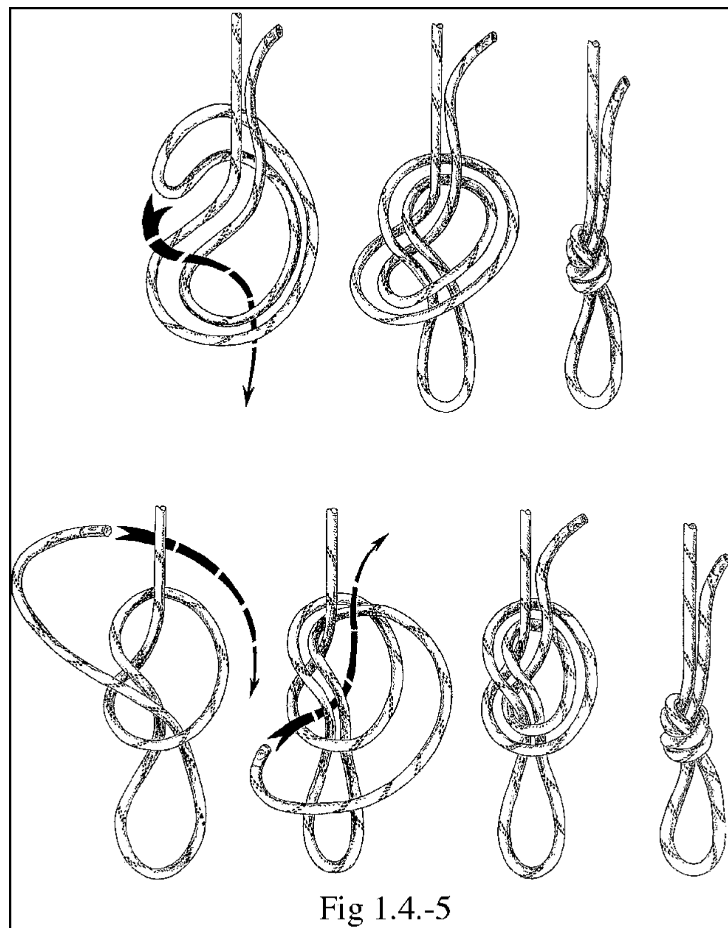
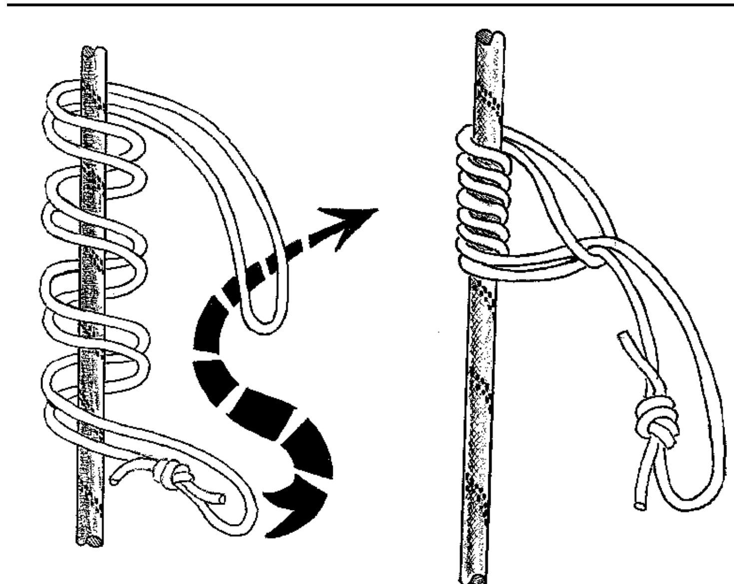
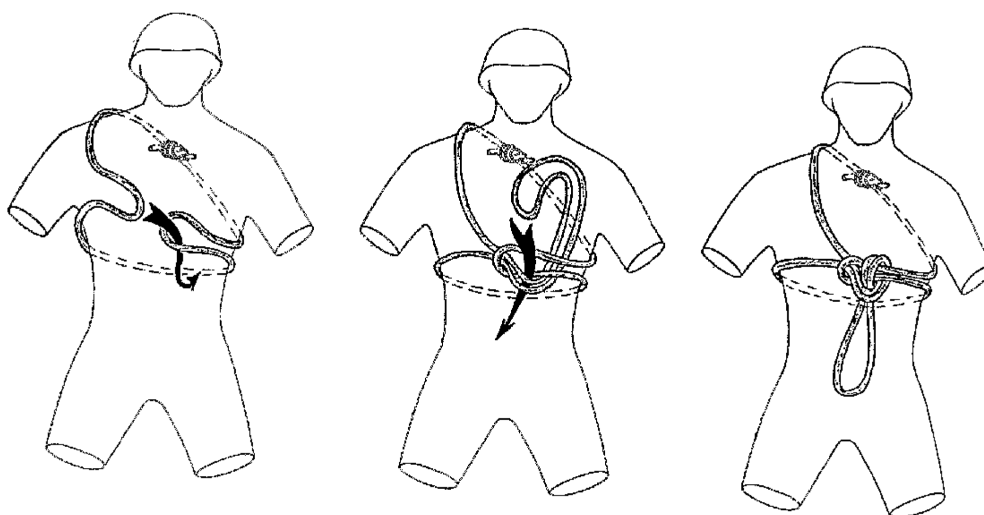


Fig 1.4.-5

Ocho Doble



Machard



Arnés con Cuerda Parte 1

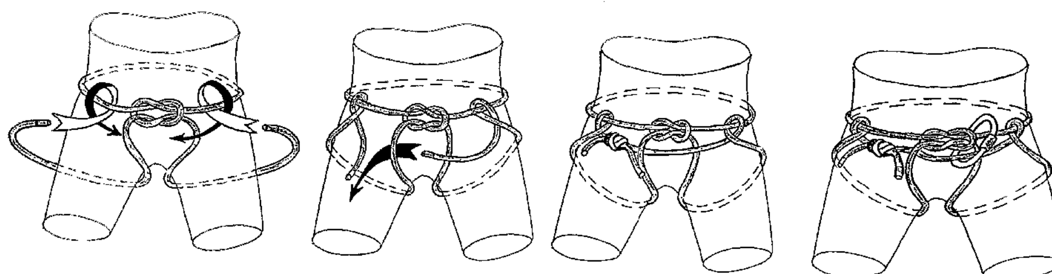
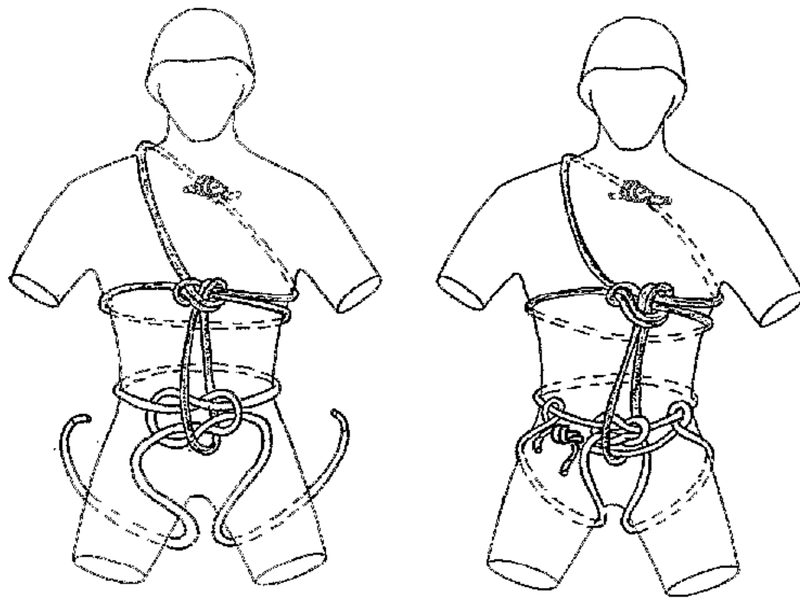


Fig 1.4.-26

Arnés con Cuerda Parte 2



Arnés con Cuerda Parte 3

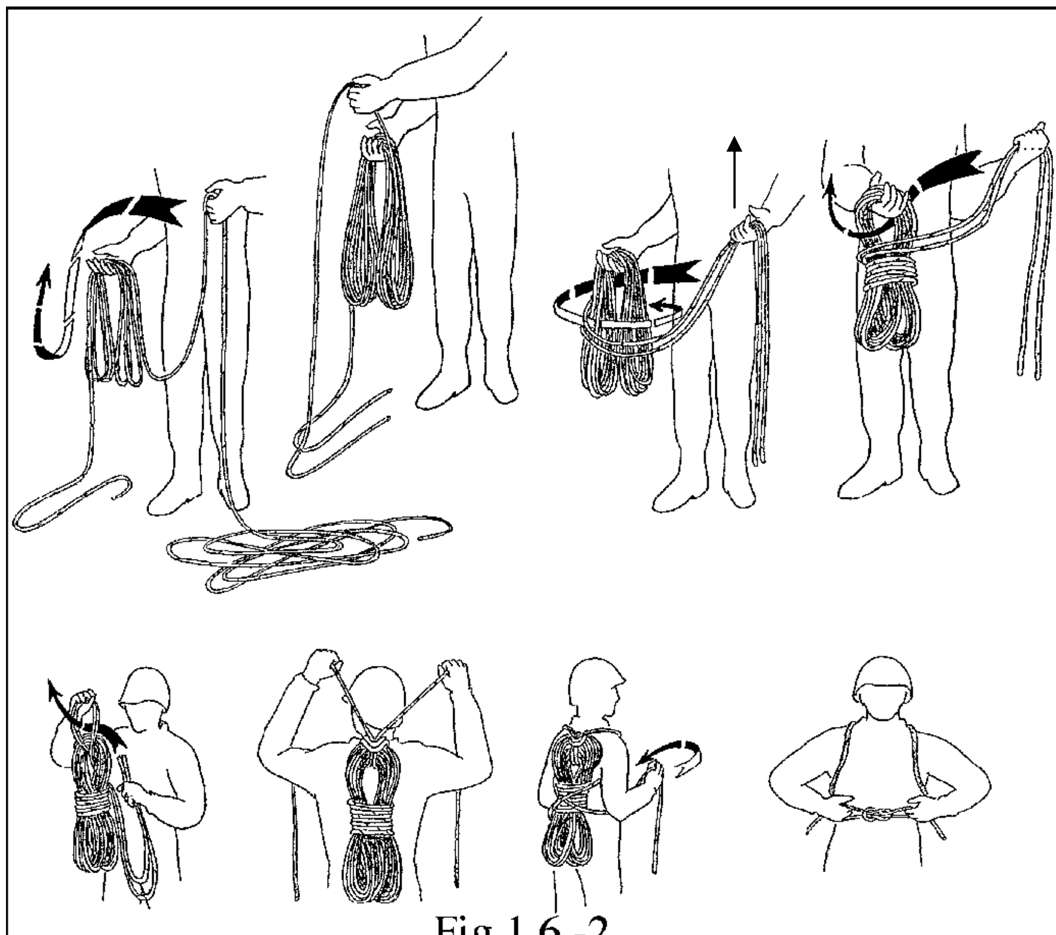


Fig 1.6 -2

Enrollar y Transportar la Cuerda

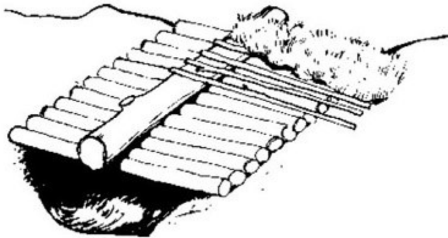
TIPOS DE REFUGIO

Refugios 1

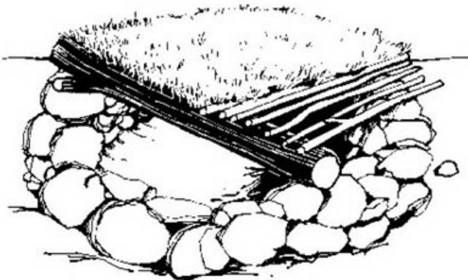
Refugio con materiales naturales

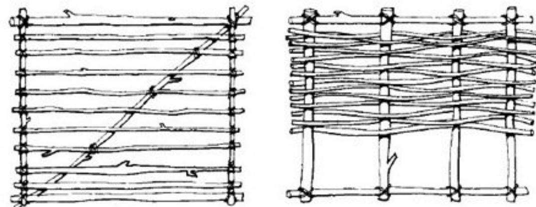


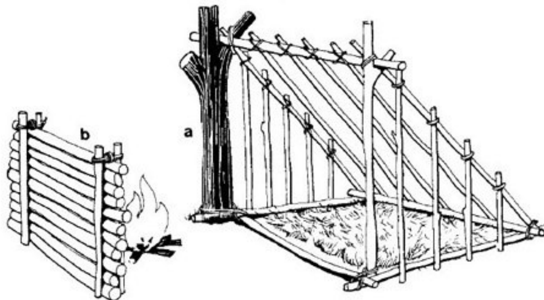










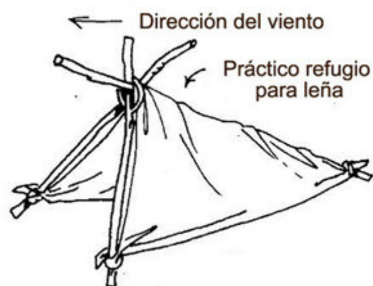


Refugios 2.

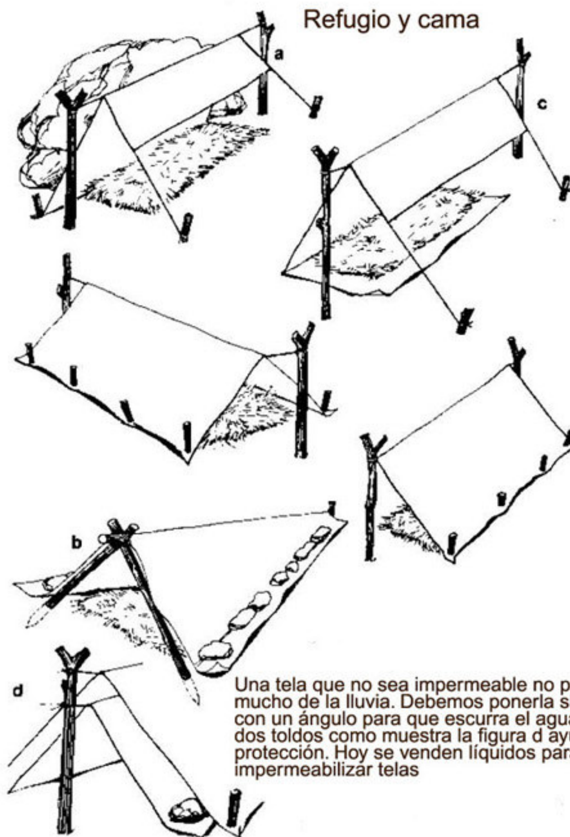
Utilizando un árbol de soporte



Usando palos

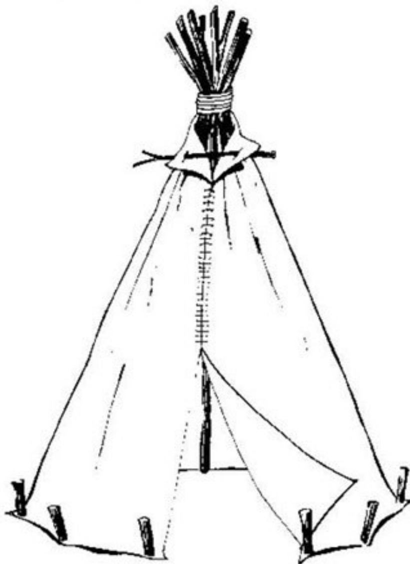


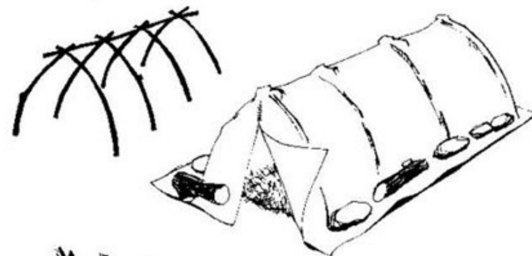
Refugio y cama

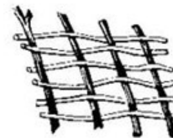


Una tela que no sea impermeable no protegerá mucho de la lluvia. Debemos ponerla siempre con un ángulo para que escurra el agua. Colocar dos toldos como muestra la figura d ayuda a la protección. Hoy se venden líquidos para impermeabilizar telas

Un típico tepee americano



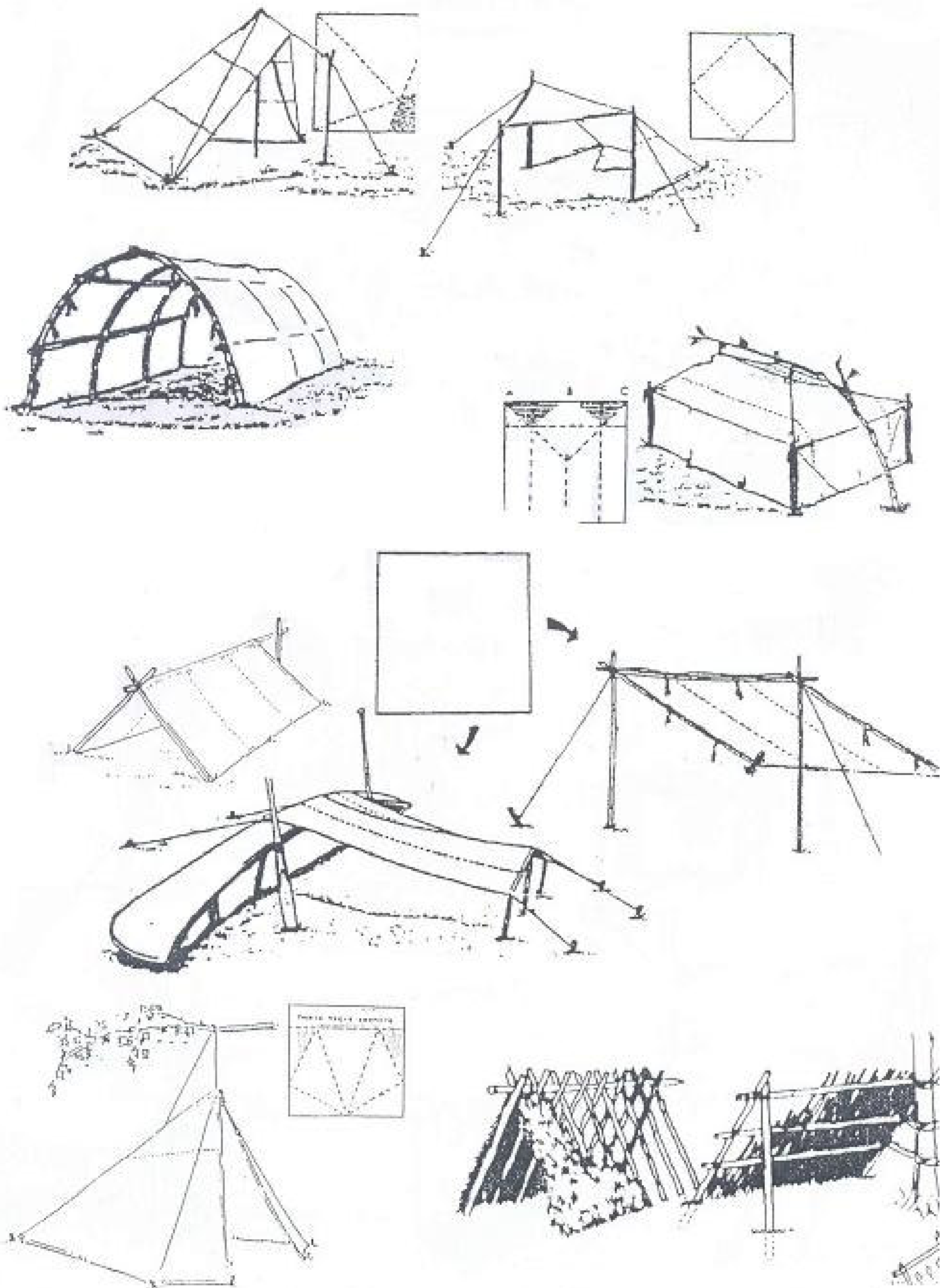


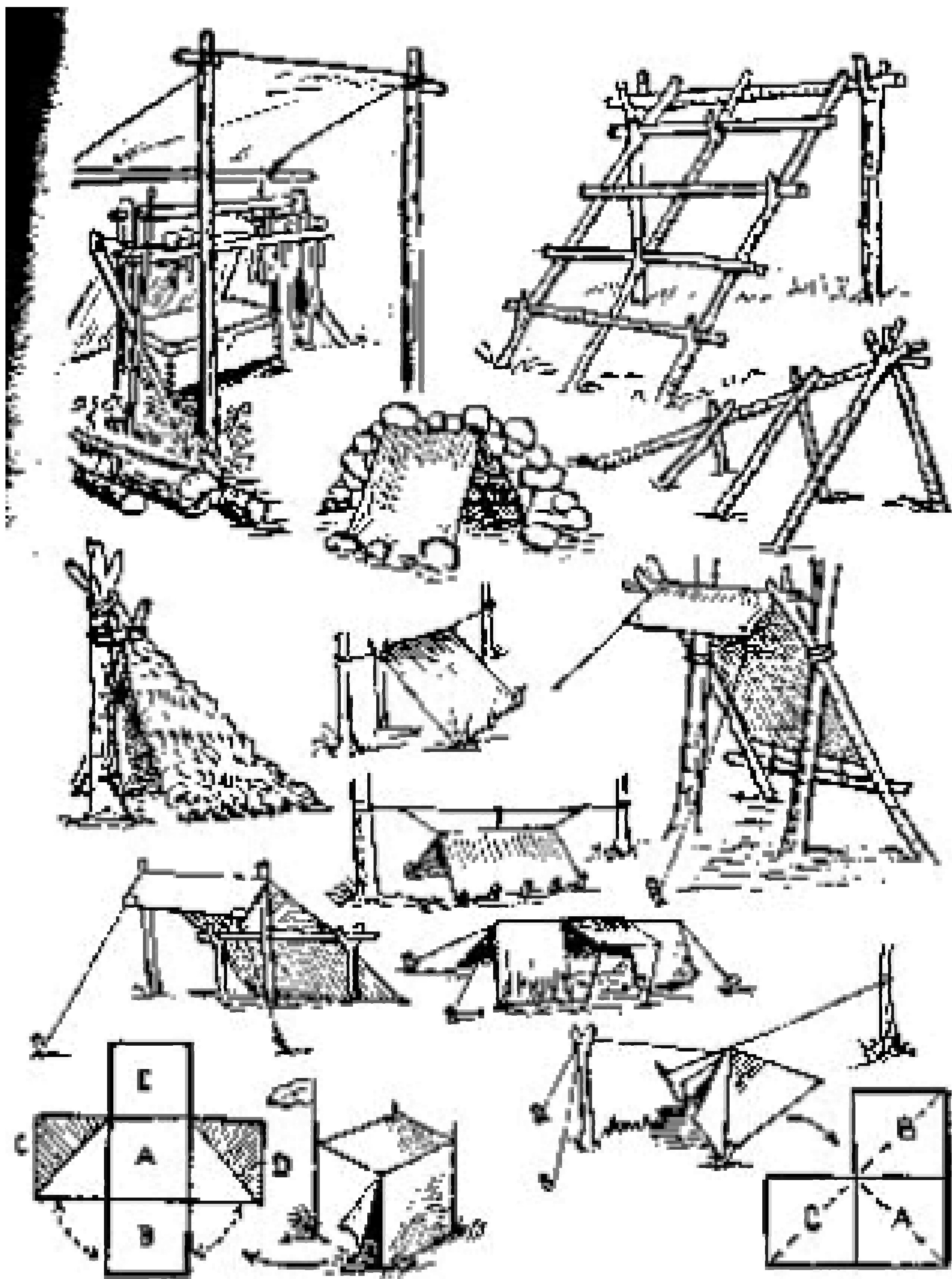


Si le faltan capas para proteger su refugio, utilice los arbustos o hierbas que hayan a su alrededor

Diferentes tipos de estructuras para tepee






C
A
D
B
B
C
A



FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

CLUB DE CONQUISTADORES

Nombre del Club

____

Iglesia ____________________ Distrito ______________________

Nombre del Director ____________________ Teléfono ______________________

Número de Conquistadores ______

Número de Líderes ______

Número de la Directiva ______

Total número de miembros del Club ______

Tu Club posee:

- Estandarte SÍ ______ No ______
- Banderas de Conquistadores _______
- Carpas ______ Cantidad ______
- Cocina ______ Implementos de cocina _____
- Banda ______
- Uniforme de actividades _____ % Uniforme de gala ______%
- Otros ____
- ¿Ya tienes tu plan de trabajo del año? ______

Recomendación: La Junta Directiva de la iglesia de ______________________________

Por voto ________________ recomienda al Club ______________________________

__________________, para ser inscrito como Club oficial de la Misión Central de Chile.

___________________ ___________________ ___________________

Secretario(a) de Iglesia Director del Club Pastor de Iglesia

Fecha ____/____/____/

INFORME MENSUAL DE CONQUISTADORES

NOMBRE CLUB: ……………………………………………..MES/AÑO……………..

IGLESIA: ……………………………………… DISTRITO: ……………………………..

CAMPO: ………………………………………

Nota: Llene los espacios en blanco. Envíe una copia al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión hasta el 10 de cada mes siguiente. Conserve una copia en el archivo del club. También pueden dejar una copia con el Regional o Zonal.

MENSUAL

PUNTAJE

1. ¿Cuántas reuniones regulares se hicieron en el mes? __________

2. ¿Qué porcentaje de asistencia promedio tuvo cada reunión? __________

3. ¿Cuántos están inscritos como miembros del Club? __________

4. ¿Cuántos son miembros provisorios (primeros 3 meses? __________

5. ¿Cuántos consejeros de Unidad tiene su Club? __________

6. ¿Qué porcentaje del club tiene su uniforme oficial completo? __________

7. Señale las clases activas en este mes:

….. Amigo …..Amigo de la Naturaleza
….. Compañero ….. Compañero de Excursionismo
….. Explorador ….. Explorador de Campo y Bosque
….. Pionero ….. Pionero de Nuevas Fronteras
….. Excursionista ….. Excursionista en el Bosque
….. Guía ….. Guía de Exploración

BIMESTRAL

Su club ¿está involucrado en alguna actividad bimestral este mes? SI NO

….. Actividad Misionera …..Congreso de un día
….. Solo recreativas ….. Campori de Campo
….. Expedición del Campo ….. Sábado de los Conquistadores
….. Otro (describa brevemente la actividad)

…………………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………………
…………………………………………………………………………………………

ANUAL

1. El Club ¿participó de un campamento de dos noches? SI NO

2. El club ¿realizó una investidura este mes? SI NO

Fecha:…………………………….. Porcentaje del grupo investido ________

3. El Club ¿participó de la feria del Campo? SI NO

GENERAL

1.¿Se realizó una reunión de la junta/comisión directiva este mes? SI NO

2. ¿Qué especialidades están siendo enseñadas? Nº Conquistadores participando en cada una.

   a) ………………………………………………. ………… …………
   b) ………………………………………………………….. …………
   c) …………………………………………………………... …………
   d) ………………………………………………………….. …………

3. Nº de Conquistadores involucrados en Actividad Misionera ________

4. Nº de Conquistadores bautizados este mes. ________

TOTAL PUNTAJE

CATEGORIA

NOTA: Los cuadros para el puntaje son llenados por el Campo.

Firma: …………………………………………………. Fecha de envío: …………………

INFORME MENSUAL DE AVENTUREROS

NOMBRE CLUB: ……………………………………………..MES/AÑO……………..

IGLESIA: …………………………………… DISTRITO: ……………………………..

CAMPO: ………………………………………

Nota: Llene los espacios en blanco. Envíe una copia al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión hasta el 10 de cada mes siguiente. Conserve una copia en el archivo del club. También pueden dejar una copia con el Regional o Zonal.

MENSUAL

PUNTAJE

1. ¿Cuántas reuniones regulares se hicieron en el mes? __________ [ ]
2. ¿Qué porcentaje de asistencia promedio tuvo cada reunión? __________ [ ]
3. ¿Cuántos están inscritos como miembros del Club? __________ [ ]
4. ¿Cuántos son miembros provisorios (primeros 3 meses? __________ [ ]
5. ¿Cuántos consejeros de Unidad tiene su Club? __________ [ ]
6. ¿Qué porcentaje del club tiene su uniforme oficial completo? __________ [ ]
7. Señale las clases activas en este mes:
   ….. Abejitas laboriosas
   ….. Rayito de Sol
   ….. Constructor
   ….. Manos Ayudadoras

[ ]

BIMESTRAL

Su club ¿está involucrado en alguna actividad bimestral este mes? SI NO

….. Actividad Misionera ….. Congreso de un día
….. Solo recreativas ….. Campori de Campo
….. Expedición del Campo ….. Sábado de los Conquistadores
….. Otro (describa brevemente la actividad)

…………………………………………………………………………………………
………………………………………………………………………………………… [ ]
…………………………………………………………………………………………

ANUAL

1. El Club ¿participó de un campamento de dos noches? SI NO

2. El club ¿realizó una investidura este mes? SI NO

Fecha:…………………………….. Porcentaje del grupo investido ________

3. El Club ¿participó de la feria del Campo? SI NO

GENERAL

1.¿Se realizó una reunión de la junta/comisión directiva este mes? SI NO

2. ¿Qué especialidades están siendo enseñadas? Nº Aventureros participando en cada una.

   a) ………………………………………………. ………… …………
   b) ………………………………………………………….. …………
   c) …………………………………………………………... …………
   d) ………………………………………………………….. …………

3. Nº de Aventureros involucrados en Actividad Misionera ________

4. Nº de Aventureros bautizados este mes. ________

TOTAL PUNTAJE

CATEGORIA

NOTA: Los cuadros para el puntaje son llenados por el Campo.

Firma: …………………………………………………. Fecha de envío: …………………

PLANIFICACIÓN ANUAL

Enero		Febrero		Marzo	
6		3		2	
13		10		9	
20		17		16	
27		24		23	
				30	
Abril		Mayo		Junio	
6		4		1	
13		11		8	
20		18		15	
27		25		22	
				29	
Julio		Agosto		Septiembre	
6		3		7	
13		10		14	
20		17		21	
27		24		28	
		31			
Octubre		Noviembre		Diciembre	
5		2		7	
12		9		14	
19		16		21	
26		23		28	
		30			

EVALUACIÓN DEL ENCUENTRO

FORTALEZAS	DEBILIDADES

MENCIONA QUE COSAS APRENDISTE PARA TU BENEFICIO PERSONAL EN ESTE EVENTO: